DISKETTE A 2 FACCE
INTERAMENTE
REGISTRATE

PERIODICO MENSILE
Anno II - N° 3
L. 12.000 (...)

PER
C=64
E
C=128

DISCO SCOMMESSE

SISTEMI E RIDUZIONI IN VIDEO E STAMPA

TOTOCALCIO • TOTIP • ENALOTTO • CORSE DI CAVALLI • SIMULATORE DEL CAMPIONATO DI CALCIO

LOGICA
2000
editrice

IN EDICOLA

CONTIENE UN DISCO CON 2 FACCIATE DI PROGRAMMI!

DISKOTECA 64

DISCO UTILITY

PER C=64 E C=128

1 STAMPA *TUTTO*

Carta da lettera • Striscioni • Biglietti d'auguri • Grafica composta: disegni, cornici e caratteri • Video magico

2 SCRIVE *TUTTO*

Videoscrittura davvero auto-guidata e facile da usare • Salva, stampa e interagisce con foglio elettronico e archivio

3 CALCOLA *TUTTO*

Foglio elettronico per ogni calcolo, davvero auto-guidato e facile da usare • Salva, stampa e interagisce con videoscrittura e archivio

4 ARCHIVIA *TUTTO*

Programma generatore di qualsiasi archivio. Auto-guidato, facile da usare, interagisce con videoscrittura e foglio elettronico

L2 LOGICA 2000 editrice

Con la grande diffusione degli home-computer è cambiato qualcosa all'orizzonte dei concorsi di pronostici che in qualche modo fanno parte del nostro costume come delle nostre tradizioni. Parliamo di Totocalcio, Enalotto e Totip. L'avvento dei computer da casa ha reso più facile vincere, ha consentito di formulare pronostici più scientifici, di ridurre i sistemi con facilità e, soprattutto, di legare meglio la propria fantasia a certe complicate e sofisticate operazioni matematiche che per molti di noi sarebbero state proibitive mentre per il computer sono facilissime. Più vincite, quindi, e anche più giocatori, monte premi sempre più alti. E se è vero che la media del valore delle vincite si è abbassata, è altrettanto vero che le grosse realizzazioni proporzionate ai monte premi ormai stratosferici, sono sempre più possibili.
Per noi che amiamo l'informatica, l'occasione di avvicinare al computer qualche appassionato un po' distratto era troppo golosa. Così abbiamo fatto nascere questo disco che riunisce alcuni programmi di sistemi per giocare le fatidiche schedine, e di simulazione del gioco delle corse dei cavalli e dello svolgimento del campionato di calcio della serie A.
Abbiamo inteso utilizzare due delle possibilità più note del computer: quelle di calcolo e di simulazione. Fantasia, conoscenze sportive, nozioni indispensabili apprese dalle pagine della nostra rivista, a cui è accluso il dischetto, informatica e calcoli sofisticati: tutto si fonde nell'uso di questi programmi che aiutano a conoscere sempre meglio il computer, a pronosticare in modo sempre più scientifico e, chissà, forse anche a giocare schedine vincenti nei più popolari concorsi nazionali di scommesse.

FLOPPY 64 - Periodico mensile di cultura informatica e programmi. Anno II n. 3. Edizioni LOGICA 2000 srl. Direzione, amministrazione e redazione: Via Martiri Oscuri 21 Milano. In corso di Registrazione presso il Trib. di Milano. Distribuzione: Marco A.&G. Spa Via Fortezza 27 Milano - Stampa: Aligraf Milano - Direttore responsabile: Antonio Lucarella. Hanno collaborato: Roberta Di Pietro, Alessandra Moro, Alfredo Onofrio, Vito Ripa, Roberto Treppiedi. Ufficio tecnico: Tel. 02/3314868.

DISCO SCOMMESSE

sistema TOTOCALCIO
TOTO ridotto
sistema TOTIP
sistema ENALOTTO
corse di CAVALLI
campionato di CALCIO

SISTEMA TOTOCAL.
A
B

In questo numero parliamo di Totocalcio e Campionato di calcio, Enalotto, Totip e corse di cavalli, presentandovi sei programmi.

I primi due vi permetteranno di ridurre i vostri sistemi per il Totocalcio in base a due diverse teorie, una determinata da voi in base a numerosi fattori che vedremo dettagliatamente più avanti, e l'altra determinata dal computer riducendo logicamente il vostro sistema, potendo così tentare la sorte in base alle vostre previsioni, ma compilando un minor numero di schedine e quindi con una spesa minore. Questi programmi possono inoltre essere usati per Enalotto e Totip, elaborando un sistema a 12 risultati anziché 13.

I programmi per la gestione del Totip e dell'Enalotto elaborano invece dei veri e propri pronostici, partendo dai dati storici delle ultime annate che, per evitarvi il fastidio della ricerca e dell'introduzione, vi abbiamo già memorizzato sul disco e che potrete poi completare e aggiornare secondo le vostre necessità.

Inoltre il programma per il Totip ha anche l'opzione di riduzione di un vostro sistema con il metodo delle accoppiate, considerando cioè i segni a due a due.

Il programma sulle corse di cavalli vi permetterà una vera e propria simulazione delle gare che si svolgono in un ippodromo, con la gestione delle scommesse relative; con il programma sul Campionato di calcio simulerete le partite tra le squadre principali ottenendo pronostici utili per la stesura di sistemi.

Qualche breve nota sul funzionamento dei vari concorsi. Pensiamo che tutti sappiano cos'è e come funziona il Totocalcio: esso è basato su 13 risultati delle partite di calcio, normalmente 8 di serie A, 3 scelte tra quelle della serie B e 2 di serie C. Se vince la squadra che gioca in casa il risultato è 1, se vince l'altra squadra vale 2, e se la partita termina con un pareggio X.

L'Enalotto si basa invece sulle estrazioni del lotto: ha una colonna con 12 risultati, i cui segni corrispondono ai numeri usciti sulle varie ruote del Lotto: 1 se il numero uscito è compreso tra 1 e 30, X tra il 31 e il 60 e 2 tra il 61 e il 90. I segni ovviamente non sono prevedibili in alcun modo, a differenza che per gli altri concorsi, e hanno la stessa probabilità di uscire, mentre al Totocalcio difficilmente una schedina avrà più di quattro 2.

Il Totip infine è basato sui risultati delle corse di cavalli. Una colonna è composta di 12 segni, corrispondenti al primo e secondo classificato in sei corse. In ogni corsa, i cavalli sono divisi in tre gruppi, corrispondenti ai tre segni 1, X e 2, e i segni risultanti per ogni corsa sono appunto quelli dei gruppi di appartenenza dei cavalli che arrivano ai primi due posti.

Sul lato A del disco è registrato un programma di presentazione che potrete caricare digitando l'istruzione LOAD"*",8 dando quindi il RUN. Per ottenere la directory di ciascun lato digitare invece LOAD"$",8 e poi LIST.

sistema TOTOCALCIO

Il programma serve ad elaborare un sistema per il Totocalcio riducendo le colonne secondo determinate condizioni che potrete modificare a vostra scelta.

Queste condizioni si dividono in quattro gruppi principali: il primo riguarda il numero di segni 1, X e 2 presenti in ogni colonna, e il numero di segni consecutivi; si possono selezionare le colonne desiderate dando una o più colonne filtro, cioè un sistema che rappresenta una versione ridotta di quello principale, e per il quale si stabilisce un punteggio minimo e massimo (numero di risultati azzeccati) e un gruppo di appartenenza per la successiva elaborazione. Il terzo gruppo di condizioni serve a definire le sequenze di 2, 3 o 4 segni uguali nella stessa colonna, mentre l'ultimo gruppo determina le ripetizioni di particolari sequenze di quattro segni scelti da voi.

Il sistema viene quindi elaborato dal vostro computer e compare il menù principale, dal quale potrete compiere le successive operazioni, come la stampa su video o su carta delle colonne e dei dati di selezione, una ulteriore selezione delle colonne scelte, il controllo automatico della vostra giocata con la colonna vincente e l'elaborazione di un altro sistema.

L'uso del programma è semplificato dalle indicazioni necessarie sempre presenti su video e dai controlli della correttezza dei dati forniti per evitare errori di digitazione; ma per sfruttarne appieno tutte le capacità è opportuno leggere con attenzione quanto segue, con cui si spiega il principio di funzionamento della selezione delle colonne che effettua la riduzione del sistema.

Vediamo adesso come funziona questo completo e sofisticato programma.

Caricatelo con LOAD"SISTEMA TOTOCAL.",8 e poi digitate RUN e vedrete comparire la scritta RIDUZIONI; premendo RETURN comparirà la schermata iniziale.

Prima di tutto dovete scegliere se elaborare un nuovo sistema, digitandolo dalla tastiera, o se volete compiere delle nuove elaborazioni partendo da un sistema già memorizzato su disco o su nastro. Digitate quindi T, D o N a seconda dell'opzione desiderata.

Se avete premuto T, scegliendo di introdurre i dati dalla tastiera, il programma inizia chiedendovi il numero di partite, che normalmente sarà posto uguale a 13. Compare quindi una scritta che indica il massimo numero di colonne memorizzabili durante l'elaborazione. A questo punto il programma visualizza il riquadro del PRONOSTICO e attende il vostro sistema, partita per partita. Inserite la previsione per ogni incontro, usando naturalmente i soliti simboli 1, X e 2. Completata l'operazione per tutte le partite, il programma calcola il numero di doppie, triple e il numero totale di colonne se il sistema fosse giocato integralmente, cioè senza controllare se i risultati e i numeri delle doppie e delle triple corrispondono a quelli desiderati; in caso positivo digitate S alla richiesta di conferma dei dati introdotti, altrimenti N.

Se invece avete già memorizzato precedentemente un sistema e volete rielaborarlo, all'inizio del programma premete D o N per caricare da disco o da nastro, quindi digitate il nome del file e attendete il caricamento. Verranno visualizzati il numero di partite e le colonne registrate (se usate un registratore, per risparmiare tempo posizionate il nastro sul punto dove inizia la registrazione dei dati).

Inizia a questo punto il vero e proprio processo di riduzione del sistema, in base a numerosi fattori.

Il primo di questi è il condizionamento sul numero dei segni: potete cioè fissare un numero minimo e massimo per cui ognuno dei

segni 1, X e 2 può essere presente in ogni colonna; in partenza, il numero minimo è posto uguale a zero e il numero massimo a 13; il cursore sarà posizionato sul numero minimo di 1. Se non volete il condizionamento in base al numero dei segni premete semplicemente il tasto F per terminare l'opzione, altrimenti digitate direttamente il nuovo numero corrispondente al valore desiderato, prima minimo e poi massimo, per ogni segno.

Scelto il numero totale dei segni, vi viene chiesto il numero di volte per cui ogni segno può comparire consecutivamente in ogni colonna; anche qui in partenza il numero minimo è posto uguale a zero e il massimo a 13. Terminata questa fase, ricontrollate i valori appena digitati: se avete commesso qualche errore di introduzione dei dati, premete N alla richiesta di conferma e reinserite tutti i dati.

Alla fine saranno visualizzate dal calcolatore solo le schedine che soddisfano tutte le condizioni prefissate: attenzione quindi a scegliere con attenzione le condizioni, per ottenere un numero di colonne finale che non sia troppo piccolo o troppo grande.

Comunque non preoccupatevi di eventuali errori o inesattezze nelle vostre scelte perché, una volta terminata la prima elaborazione, potrete poi modificare facilmente uno o più dati precedentemente inseriti.

Quindi si passa alla scelta delle eventuali colonne filtro.

Una colonna filtro è un sistema, o anche una colonna semplice, che rappresenta un sottoinsieme del sistema principale: viene cioè ottenuta eliminando una o più doppie o triple.

Per ogni colonna filtro potete determinare un punteggio minimo e massimo e un gruppo di appartenenza, che ne condizionerà la successiva elaborazione.

Per aiutarvi nella stesura delle colonne filtro nella parte sinistra dello schermo viene visualizzato il pronostico completo che avete introdotto all'inizio. Anche qui, quando avete terminato l'introduzione delle colonne filtro, o se non volete avvalervi di questa opzione, premete F all'inizio, quando il cursore si trova sulla prima riga.

Potete inoltre visualizzare tutte le colonne filtro finora introdotte, premendo il tasto funzione F1. Con questa opzione vedrete visualizzate le colonne filtro, in gruppi di otto, con relativi dati di punteggio minimo, massimo e gruppo di appartenenza.

Arriviamo quindi alla fase dei condizionamenti sulle sequenze.

Con questa opzione, ogni colonna che ha superato le condizioni precedenti viene controllata per verificare se ci sono sequenze uguali, cioè se sono presenti accoppiate, terzine e quartine (gruppi di 2, 3, 4 segni).

In una colonna normale con 13 risultati possono esserci da un minimo di zero a un massimo di 6 accoppiate uguali, di 4 terzine uguali e di 3 quartine. Se desiderate modificare questi valori, digitate il valore desiderato quando il cursore si trova nella posizione corrispondente.

Generalmente, è preferibile cambiare solo il numero massimo di sequenze uguali, lasciando il minimo a zero; ma il programma permette comunque qualunque scelta compatibile con i dati già inseriti.

Anche qui dovete confermare l'esattezza dei dati impostati premendo S alla domanda CONFERMI (S/N)?. Se invece preferite saltare l'opzione, premete subito il tasto F quando il cursore si trova alla prima riga.

Comparirà adesso il quadro relativo alle sequenze particolari. Con questa opzione potete scegliere una o più sequenze, lunghe da un minimo di due a un massimo di quattro segni, e stabilire il numero minimo e massimo di volte in cui queste sequenze devono comparire in ognuna delle colonne elaborate. Questa opzione rappresenta un'estensione di quella che condiziona il numero minimo e massimo dei segni e di quella precedente, che condiziona le sequenze di segni uguali, permettendo invece di selezionare a priori le sequenze delle quali si desidera stabilire il numero di volte che devono comparire in ciascuna colonna.

Come per le opzioni precedenti, se non volete questo tipo di condizionamento o se avete terminato le sequenze che volevate introdurre, premete F all'inizio dell'introduzione dati, quando il cursore si trova sulla prima riga nel riquadro.

Se avete introdotto delle sequenze comparirà adesso la selezione del modo di calcolo del numero di sequenze.

Questo può essere fatto per ogni posizione della colonna, se le sequenze prefissate possono comparire in una posizione qualsiasi nelle colonne finali, oppure a scalare di 2, 3 o 4 posizioni, in funzione della lunghezza della sequenza selezionata. Ad esempio, se avete scelto una sequenza composta da tre segni, e se avete selezionato l'opzione 2 (cioè a scalare di 2, 3 o 4 segni) il computer controllerà se la sequenza è verificata a partire dalla prima, quarta, settima e decima posi-

zione. Abbiamo adesso terminato le opzioni per il condizionamento del sistema integrale, e il programma procederà all'elaborazione del sistema secondo tutte le condizioni che sono state scelte.

Verrà adesso visualizzato il quadro di elaborazione del sistema con i relativi dati.

In alto potrete leggere il numero di colonne del sistema integrale. Poco sotto verranno visualizzati, ad intervalli di 50 colonne elaborate i dati di calcolo: il numero di colonne elaborate (ELB), il numero di colonne rispondenti ai requisiti richiesti dalle condizioni fissate, e il tempo di elaborazione in secondi (T)".

Premendo quindi il tasto RETURN vi troverete nel menù principale.

Vediamo adesso come usare le numerose opzioni disponibili.

In alto, visualizzato in reverse, leggerete il numero delle colonne memorizzate; più sotto l'elenco delle opzioni, da 1 a 9, più F.

Queste sono:

1) REGISTRAZIONE DEL SISTEMA

2) STAMPA DELLE COLONNE SU VIDEO
3) STAMPA DELLE COLONNE SU TABULATO

4) STAMPA DEL PROSPETTO SU VIDEO
5) STAMPA DEL PROSPETTO SU TABULATO

6) RICONDIZIONAMENTO nn COLONNE
7) RICONDIZIONAMENTO mm COLONNE

8) CONTROLLO DELLA COLONNA VINCENTE

9) ELABORAZIONE DI UN ALTRO SISTEMA

F) FINE DEL PROGRAMMA

1) REGISTRAZIONE DEL SISTEMA

Con l'opzione 1 possiamo memorizzare il sistema appena elaborato, con tutti i dati di elaborazione.

In questo caso comparirà la scritta Registrazione del sistema, e la scelta se registrare su disco o su nastro. Premete D se usate l'unità a dischi, e N se invece volete usare il registratore. Digitate il nome del file, facoltativo ma utile su nastro e indispensabile per la memorizzazione dei dati su disco. Tutti i dati verranno quindi memorizzati sul tipo di supporto magnetico prescelto, in un file di tipo programma (come potrete facilmente verificare, se avete l'unità a disco, esaminando la directory). L'avvenuta registrazione è segnalata dalla scritta Registrazione terminata; premete il tasto RETURN per tornare al menù principale.

2) STAMPA DELLE COLONNE SU VIDEO

Sono disponibili due tipi di visualizzazione: Tradizionali o a Schedine. Premendo T le colonne elaborate saranno visualizzate allineate, una a fianco all'altra, sullo schermo che in alto indicherà il numero progressivo delle colonne visualizzate, e ogni schermata ne conterrà 32. Premendo invece S le colonne saranno visualizzate nel formato corrispondente a quello della schedina, in schermate di 4 colonne, con i segni già allineati come devono essere riportati sulla schedina, annerendo le relative caselle.

Dopo ogni schermata, in entrambi i modi di visualizzazione, premete C per continuare o F se volete tornare al menù.

3) STAMPA DELLE COLONNE SU TABULATO

Preparate la carta nella stampante e verificate che questa sia accesa, quindi premete il tasto 3 per stampare le colonne elaborate. Le colonne vengono stampate divise in gruppi di 4, su una larghezza di 80 colonne, e ogni singola stampata ne contiene quindi 64.

4) STAMPA DEL PROSPETTO SU VIDEO

Premendo il tasto 4 vedrete visualizzati tutti i dati che avete introdotto e che sono stati utilizzati per l'elaborazione appena compiuta, e cioè: il pronostico del sistema completo; i condizionamenti sul numero dei segni 1, X e 2 presenti in ogni colonna e quelli sul numero di segni consecutivi; le eventuali colonne filtro con l'indicazione del punteggio minimo, massimo e del gruppo di appartenenza; i condizionamenti sulle sequenze di accoppiate, terzine e quartine; le eventuali sequenze particolari di segni, anche queste con l'indicazione del numero minimo e massimo di volte in cui devono ripetersi e del modo in cui è calcolato il numero delle sequenze, a scalare di una oppure di 2, 3, 4 posizioni.

Premete ogni volta RETURN per passare all'informazione successiva.

5) STAMPA DEL PROSPETTO SU TABULATO

Questa opzione fornisce gli stessi dati della precedente, ma stampati su carta.

Quindi controllate che la stampante sia accesa e che la carta sia posizionata correttamente prima di selezionarla. La stampa di tutti i dati occupa circa una pagina e mezza, è quindi opportuno usare un modulo continuo per maggiore comodità e per avere tutti i dati sullo stesso foglio.

6) RICONDIZIONAMENTO nn COLONNE

Se il numero di colonne ottenuto è ancora troppo grande per le vostre esigenze o possibilità economiche, potete ridurre ulteriormente la spesa per la giocata, introducendo nuovi fattori di limitazione, se prima non avevate usato tutti i condizionamenti a disposizione, oppure dando limiti più stringenti alle condizioni già imposte. Ad esempio, aumentando il numero minimo o diminuendo il numero massimo di segni; introducendo altre colonne filtro; limitando le sequenze o creando altre sequenze particolari da limitare.

L'introduzione dei dati avverrà come per l'elaborazione precedente, ma i valori già settati saranno visualizzati nei vari quadri.

Tenete presente che il numero di colonne può solo essere ridotto, e non aumentato; di conseguenza potrete imporre solo limiti più stretti, ma non il contrario: ad esempio, un numero massimo di segni o di sequenze può solo essere diminuito o lasciato invariato, ma non aumentato, e viceversa un numero minimo può solo essere aumentato o lasciato invariato.

7) RICONDIZIONAMENTO mm COLONNE
(se presente)

Quando avete eseguito due o più riduzioni dello stesso sistema, il programma conserva in memoria tutti i dati delle ultime due elaborazioni.

Potete quindi scegliere se eseguire una nuova riduzione partendo dai dati dell'ultimo condizionamento, con l'opzione 6, oppure, se avete eliminato troppe colonne o se volete usare altri parametri, ripartire dal numero di colonne e dai dati usati nella penultima elaborazione.

8) CONTROLLO DELLA COLONNA VINCENTE

Se avete compilato molte schedine, il lavoro di controllo dei risultati per verificare se stavolta siete stati baciati dalla sorte può essere lungo e noioso, soprattutto nell'ansia di sapere se i vostri sogni di ricchezza sono stati coronati dal successo. Ma niente paura: il nostro programma pensa anche a questo.

Non appena sapete i risultati definitivi delle partite, o anche durante le partite stesse se volete avere un quadro della vostra situazione in tempo reale, ricaricate in memoria da disco o nastro le colonne elaborate precedentemente, e premete il tasto 8. Sullo schermo vedrete comparire il riquadro della colonna vincente; digitate i risultati, dando ovviamente solo 1, X e 2, oppure A se la partita è stata sospesa o annullata o non è comunque valida per il Totocalcio. Non è necessario premere il tasto di RETURN dopo ogni dato, perché il cursore si predispone automaticamente sulla riga successiva.

Introdotti i risultati, scegliete quali colonne devono essere visualizzate, in base al punteggio minimo o massimo: ad esempio, se sono state disputate 13 partite e volete vedere solo le colonne che hanno azzeccato almeno 11 risultati, digitate 11 alla riga P. MIN (Punteggio MINimo), e 13 alla riga P. MAX (Punteggio MAXsimo). Il computer controllerà una per una le colonne giocate e visualizzerà sullo schermo solo quelle che hanno totalizzato almeno 11 punti, indicando per ognuna il numero progressivo della colonna e il punteggio realizzato. Premete RETURN ogni volta per avere la colonna successiva e poi per tornare al menù.

9) ELABORAZIONE DI UN ALTRO SISTEMA

Se volete ricominciare da zero tutta l'elaborazione, premete il tasto 9 e il programma ripartirà dall'inizio. Attenzione: tutti i dati presenti in memoria saranno cancellati.

F) FINE DEL PROGRAMMA

Per evitare interruzioni indesiderate, il programma non si arresta con la semplice pressione dei tasti RUN/STOP e RESTORE, come avviene usualmente.

Quando avete terminato le elaborazioni con questo programma, premete F e il computer sarà pronto per qualsiasi altro uso, senza doverlo spegnere.

Se, mentre siete nel menù, premete inavvertitamente uno dei tasti F o 9, niente paura: anziché premere RETURN, premete il tasto INST/DEL per cancellare il carattere appena digitato, e premete quindi il tasto voluto.

TOTO ridotto

Anche questo programma è dedicato alla riduzione dei sistemi, sia a base 13, cioè per il Totocalcio, che a base 12, per Enalotto e Totip.

La riduzione non avviene in base a parametri forniti dall'utente, ma secondo coefficienti interni del programma, demandando all'utente solo la scelta dei diversi livelli di riduzione finale, semplificandone così notevolmente l'uso anche per i meno esperti.

Infatti, per ridurre un sistema è sufficiente, dopo aver indicato il numero dei risultati, introdurre il sistema in questione: il programma calcola automaticamente il numero di colonne, e quindi visualizza le differenti scelte di riduzione, ognuna con un diverso numero di colonne e quindi con un diverso costo. Per ogni riduzione si mantengono una o più doppie o triple integrali, cioè sviluppate integralmente, per ogni colonna, che possono essere fissate da voi in base alle vostre previsioni, o dal computer.

Potrete anche visualizzare successivamente diversi esempi di riduzione del vostro sistema, provando con diverse combinazioni di doppie o triple integrali, fino a trovare il risultato che più soddisfa le vostre previsioni, e che rientra nel vostro budget di spesa (o, meglio, di investimento...) per tentare la sorte.

L'uso del programma, come dicevamo prima, è semplicissimo e adatto anche a chi è alle prime esperienze nella compilazione computerizzata delle schedine.

Dopo aver caricato il programma, digitando LOAD"TOTO RIDOTTO",8 e quindi dando il RUN, compare la schermata iniziale, nella quale avviene la selezione del tipo di sistema da ridurre: il cursore viene posizionato automaticamente dopo la scritta QUANTI INCONTRI VUOI? Battete quindi 12, se dovete elaborare un sistema a base 12 per il Totip o per l'Enalotto, 13 se invece volete giocare al Totocalcio. Introducete ora il vostro sistema completo, digitando 1, X o 2. Se dovete introdurre un risultato fisso o una doppia premete il tasto RETURN dopo aver digitato il risultato, mentre se dovete introdurre una tripla (cioè 1 X 2), il cursore si posizionerà automaticamente sul risultato successivo, senza che voi premiate il tasto RETURN.

Alla fine dell'introduzione dei risultati, il programma calcola automaticamente il numero di doppie e di triple, e chiede la conferma dei dati appena introdotti. Se tutto è corretto premete S per confermare l'introduzione.

Arriviamo quindi direttamente al menù principale di elaborazione del sistema, che vi presenta tutte le possibilità di riduzione in base ai dati forniti.

Nella parte alta dello schermo sono indicati i significati dei dati sottostanti: il numero progressivo della riduzione; il numero di colonne; il numero delle schedine necessarie per trascrivere i risultati, che possono essere, a seconda del numero di colonne risultante, schedine normali o da sistema; eventuali note esplicative sul tipo di riduzione, indicanti la presenza di uno o più segni base, sorprese e altre variabili determinate casualmente dal programma (ad esempio, la scritta 1/3 SEGNI BASE SU 3T indica che durante la riduzione del sistema secondo questa soluzione, il programma assegnerà al sistema un numero variabile da 1 a 3 di segni base, cioè fissi, su 3 Triple).

Selezionate una delle soluzioni proposte dal programma, digitando il relativo numero, indicato a sinistra in reverse. Se la soluzione prescelta prevede una o più doppie o triple integrali (cioè sviluppate integralmente, in tutte le possibili combinazioni), ciò viene indicato dal programma, che chiede se volete fissarle; digitate S in caso positivo, o N se volete che sia il computer a decidere quale doppia o tripla deve essere considerata integrale.

Se avete risposto S alla domanda precedente, sul video comparirà il sistema che

avete introdotto all'inizio, con il cursore lampeggiante posizionato sulla prima doppia o tripla da selezionare. Se questo risultato deve essere considerato integrale, allora premete il tasto I, altrimenti premete RETURN o il tasto cursore verso il basso per passare alla successiva. Il numero delle combinazioni integrali è indicato in alto, fra parentesi, e come sempre al termine dell'operazione il programma vi chiede conferma dell'esattezza dei dati.

Se invece (come generalmente avviene nel caso di sistemi con un numero limitato di colonne) la riduzione non prevede l'uso di risultati integrali, si passa direttamente alla fase successiva di output.

L'output dei dati delle colonne può avvenire su Video, Stampante, unità a Disco o registratore a Nastro: premete uno dei tasti V, S, D o N per selezionare il dispositivo di output desiderato.

Per le prime elaborazioni è conveniente visualizzare i risultati su video, per risparmiare tempo e carta; quindi, se possedete la stampante, potete ottenere l'hard copy dei risultati per trasferirli poi sulla schedina, altrimenti dovrete ricopiarli a mano, o memorizzarli su nastro o disco per un successivo riutilizzo.

Selezionando l'output su video, nella parte sinistra comparirà il pronostico introdotto all'inizio dell'elaborazione, mentre nella parte destra compaiono le colonne finali selezionate dal sistema.

Per visualizzare le colonne successive premete il tasto C, come indicato dal programma, finché non compare la scritta di FINE COLONNE ELABORATE, (premete RETURN per continuare), oppure F per terminare la visualizzazione.

Quindi vi verrà chiesto se volete un altro esempio di riduzione: premendo il tasto S tornerete al menù di scelta delle riduzioni, mentre se premerete N vi verrà chiesto se volete eseguire la riduzione di un altro sistema; in caso positivo premete S, e il programma ripartirà dall'inizio, mentre premendo N il computer verrà resettato e sarà pronto per ogni successivo utilizzo.

Selezionando invece l'output su stampante, avrete la stampa del vostro sistema base, con l'indicazione del numero delle doppie e delle triple, degli eventuali segni base, e delle doppie e triple che sono state ridotte, indicate con R; quindi, più sotto, verranno stampate le colonne, suddivise per schedine numerate progressivamente.

MEMO

sistema TOTIP

Questo programma vi permette una completa gestione dei concorsi del TOTIP, potendo archiviare i dati storici delle corse, elaborare un pronostico su basi matematiche o statistiche, nonché ridurre un qualsiasi sistema per accoppiate, in base al numero dei segni, alle accoppiate uguali, consecutive uguali, monotermini e non monotermini, come vedremo più dettagliatamente tra poco.

Sul disco allegato alla rivista sono già memorizzati i dati storici dei risultati delle corse degli ultimi 3 anni, cioè del 1984, del 1985 e del 1986, e il programma vi permetterà di aggiornare via via l'archivio con i risultati dell'anno in corso, per poter avere tutti gli ultimi dati disponibili per le statistiche.

Caricate il programma digitando LOAD"SISTEMA TOTIP",8 e date il RUN: inizialmente compare sul video la schermata di presentazione, che vi ricorda le funzioni principali:

Calcolo dei probabili risultati su basi statistiche e matematiche in base ai risultati dei concorsi dell'anno in corso e degli anni passati e riduzione dei sistemi per accoppiate.

Premete un tasto qualsiasi, e sentirete l'unità a disco che inizierà a girare: il programma sta infatti caricando l'indice dei dati disponibili.

Caricato l'indice dei dati, il programma visualizza il menù principale, da cui si possono selezionare le varie opzioni, premendo uno dei tasti da 1 a 8.

Ecco le opzioni disponibili:

1) AGGIORNAMENTO DEI DATI MEMORIZZATI

2) INSERIMENTO NUOVI DATI

3) COPIA DATI MEMORIZZATI

4) CANCELLAZIONE DATI MEMORIZZATI

5) CONTROLLO DATI MEMORIZZATI

6) ELABORAZIONE PRONOSTICO

7) RIDUZIONE SISTEMA

8) FINE PROGRAMMA

I dati sono memorizzati in due formati: i dati storici, divisi per annata (indicate sempre l'anno con un numero di 4 cifre), che comprendono tutti i dati degli anni passati che sono stati archiviati sul disco, e i dati dell'anno in corso, memorizzati concorso per concorso e richiamati col numero del concorso; se questi dati sono stati memorizzati con l'opzione 1, l'ultimo concorso contiene la somma dei dati dall'inizio dell'anno (in questo modo la successiva elaborazione risulterà più rapida), mentre con l'opzione 2 i risultati vengono memorizzati separatamente.

Per facilitare i calcoli statistici, le annate storiche non sono memorizzate concorso per concorso, ma come dati statistici divisi per ogni riga: richiamando un'annata, il programma visualizzerà, riga per riga, direttamente il totale dei segni nel corso dell'anno, e quindi i risultati statistici sui segni dominanti.

Vediamo nei dettagli il funzionamento delle singole opzioni.

1) AGGIORNAMENTO DEI DATI MEMORIZZATI

Questa opzione serve per introdurre i risultati delle corse più recenti dell'anno in corso, tenendo così aggiornati i dati in archivio.

Premendo il tasto 1 dal menù principale, vedrete visualizzati il numero del concorso più recente, e i concorsi dell'anno corrente memorizzati. Digitate il riferimento del concorso su cui si trovano i dati da aggiornare (normalmente il più recente), e quindi il nuovo riferimento sotto cui saranno memorizzati i dati aggiornati. Ad esempio, se il concorso più recente in archivio è il n. 3, e dovete aggiungere i dati del n. 4, digitate 3 alla prima domanda e 4 alla seconda; richiamando poi il n. 4, avrete disponibili i dati compresi nel concorso 3 più quelli appena introdotti.

Introducete quindi i risultati del concorso, in gruppi di tre: digitate la prima terzina, seguita da RETURN, poi la seconda, e così fino alla quarta. Completata l'introduzione, il programma aggiorna l'indice e archivia i nuovi dati, per poi tornare al menù principale.

2) INSERIMENTO NUOVI DATI

Questa opzione viene usata per memorizzare i dati di un'annata completa di corse.

Preparate i dati che volete introdurre per aggiornare l'archivio storico (normalmente 52 concorsi), e selezionate l'opzione 2.

Sul video vedrete comparire l'indice delle annate già disponibili; digitate il numero dei concorsi da memorizzare, e a questo punto inizia l'introduzione dei dati di ogni singolo concorso.

Digitate il numero del concorso, che vi servirà come riferimento per l'introduzione dei risultati; quindi il programma visualizza l'anno e il numero del concorso, quanti concorsi devono essere memorizzati, quanti sono già stati introdotti e quanti sono ancora da introdurre.

Introducete ora i dati del concorso indicato, come abbiamo visto per l'opzione precedente, e ripetete le operazioni finché non avete introdotto i risultati di tutti i concorsi. Terminata l'introduzione, il computer aggiorna i dati su disco, per poi tornare al menù.

3) COPIA DATI MEMORIZZATI

Il programma permette anche di copiare i dati registrati sul disco, per creare altri dischi dati, o per scambiare i dati storici con altri utenti.

Premendo il tasto 3, il programma stampa sul video l'indice dei concorsi disponibili dell'anno in corso e delle annate memorizzate. Selezionate quindi uno dei riferimenti indicati, e i dati desiderati verranno caricati in memoria.

Poiché, come sapete, sullo stesso disco non possono esistere due files con lo stesso nome, se volete copiare i dati senza cambiare disco dovete usare un nuovo riferimento. Ciò viene comunque indicato dal programma, che vi permette di scegliere tra il trasferimento:

1) Con lo stesso riferimento, ma su altro disco;
2) Sullo stesso disco, ma con altro riferimento.

Premendo 1 compare la scritta CAMBIA DISCO; ad operazione avvenuta, premete RETURN, e il programma compirà le solite operazioni di memorizzazione: avrete così creato un nuovo disco dati, su cui possono essere riportati successivamente tutti i dati desiderati.

Premendo invece 2, il programma vi richiede di digitare il nuovo riferimento, e quindi memorizza i dati appena letti con questo nuovo riferimento.

Questa seconda opzione può esservi utile se avete memorizzato dei dati con un riferimento errato: in questo caso, copiate i dati usando il riferimento corretto, e quindi cancellate i dati con quello errato.

4) CANCELLAZIONE DATI MEMORIZZATI

Quando, giunti a fine anno, desiderate trasferire i dati dei singoli concorsi nell'archivio storico delle annate, o se avete introdotto dei dati errati, la cancellazione è semplicissima: selezionate questa opzione premendo il tasto 4, e il programma vi elencherà i dati attualmente memorizzati, come per le opzioni precedenti.

Quindi digitate il numero o l'anno del concorso da cancellare, premete RETURN: i dati indicati saranno cancellati e l'indice sarà aggiornato automaticamente.

5) CONTROLLO DATI MEMORIZZATI

Anche questa opzione visualizza l'elenco dei dati presenti sul disco, divisi per annate storiche e concorsi dell'anno corrente.

Digitate l'anno o il numero del concorso che volete esaminare, dopodiché il programma vi richiede il numero dei concorsi successivi che volete controllare: se vi interessa solo il concorso selezionato battete Ø, mentre se volete esaminare anche dei dati successivi digitatene il numero, da 1 a 9. (Attenzione a non richiamare dati non presenti su disco: in questo caso il programma si blocca e per ripartire è necessario premere contemporaneamente i tasti RUN/STOP e RESTORE e digitare nuovamente RUN).

Quindi il programma cerca sul disco i dati indicati, li trasferisce in memoria e controlla, terzina per terzina, che il numero di concorsi memorizzati coincida, nel qual caso comparirà il riferimento del concorso e la scritta DATI ARCHIVIATI CORRETTAMENTE.

Premendo un tasto passiamo al quadro statistico dove, per ognuna delle 12 righe di cui è composta la schedina, viene visualizzato il totale dei segni 1, X e 2 dei concorsi col riferimento selezionato. Già da questa schermata potrete perciò vedere l'andamento dei segni nei concorsi in esame.

Premendo nuovamente un tasto, ci troviamo nella schermata di riepilogo dei dati statistici, divisi per segni e per terzine.

In campo inverso sono visualizzati, dall'al-

to in basso e per ogni terzina, i totali delle occorrenze dei singoli segni nelle 4 terzine delle colonne, mentre sopra, sempre divisi per terzine, sono visualizzati i risultati, divisi in 3 tipi: A, B e C.

Le terzine di tipo A sono quelle composte da 3 segni uguali, cioè 111, XXX e 222, quelle di tipo C sono invece quelle composte dai 3 segni differenti, come 12X, 21X, 2X1, che permettono in tutto 6 combinazioni; e le terzine di tipo B sono tutte le 18 rimanenti, che non hanno cioè né 3 segni uguali né 3 segni tutti differenti.

Terminata la visualizzazione o la trascrizione dei dati statistici, premete un tasto per tornare al menù di partenza.

6) ELABORAZIONE PRONOSTICO

Ed eccoci alla fase principale del programma, che fa uso dei dati storici memorizzati sul disco per tentare di prevedere quali siano i più probabili risultati in base ai segni usciti precedentemente.

Abbiamo due modi di previsione a disposizione:
in base alle PROBABILITÀ MATEMATICHE
o in base alle PROIEZIONI STATISTICHE.

Entrambi i modi fanno un'elaborazione statistica dei precedenti risultati, ma mentre il metodo matematico compie delle semplici proiezioni basate sul ritardo dei 3 segni e considerando i dati disponibili da quello più recente all'annata più lontana prescelta, il metodo statistico compie invece un'analisi tra i risultati di due differenti periodi, mettendo cioè a confronto i risultati probabili di un determinato periodo, che logicamente è il più recente, con quelli di un più o meno vasto e lontano periodo storico, differente da quello esaminato, permettendo così di avere una proiezione statistica corretta in base a quella che è stata la tendenza storica dei risultati in passato.
Vediamo come utilizzare il programma nei due modi.

Premendo 1 il computer si predispone al calcolo con il metodo delle probabilità matematiche, che è il più semplice e che vi consigliamo di utilizzare le prime volte.

Il computer inizia visualizzando come di consueto i dati immagazzinati sul disco, e chiedendovi da quale anno deve partire l'analisi dei dati.

Quando avete deciso e introdotto l'anno da cui far partire l'analisi, il programma legge tutti i dati memorizzati a partire dall'annata prescelta fino all'ultimo risultato dell'anno corrente; vi ricorda il metodo che state usando e il campo di indagine, e quindi, dopo qualche secondo per le necessarie elaborazioni, entra nel quadro di stampa pronostici.

Nella parte sinistra sono visualizzati i segni più frequenti nel periodo storico esaminato, in ordine di occorrenza (cioè di frequenza di accadimento) e con accanto un coefficiente proporzionale alla loro frequenza; procedendo verso destra, troviamo indicata il tipo della terna e il segno dominante.

A questo punto dovete decidere quante combinazioni volete avere per ogni terna, in base alla cifra che desiderate spendere per la giocata, ricordandovi che il numero di colonne aumenta esponenzialmente in proporzione al numero di combinazioni scelto.

Introdotto questo numero, vedrete comparire finalmente il pronostico. Se avete scelto più di una combinazione, queste saranno visualizzate in ordine decrescente di probabilità, da sinistra verso destra.

Nella parte bassa dello schermo è indicato il numero di colonne risultanti e il costo della giocata, basato su £ 500 a colonna.

Se possedete la stampante e volete avere la copia su carta, premete S e quanto visualizzato sul video sarà fedelmente stampato; altrimenti premete un tasto qualunque per tornare al menù.

L'uso delle proiezioni statistiche è leggermente più complesso, dovendo indicare non solo l'anno di partenza per l'analisi, ma anche l'intervallo in cui calcolare il campo di riferimento per il confronto; per quest'ultimo seguire le indicazioni che appaiono sul video, digitando prima l'anno di partenza e poi quello più recente.

Quindi la visualizzazione del pronostico avviene come per il caso precedente.

7) RIDUZIONE SISTEMA

Questa parte del programma non fa uso dei dati storici immagazzinati su disco e può essere usata per elaborare i vostri pronostici basati sulla previsione dei risultati secondo le vostre conoscenze sulle corse.

L'uso di questa opzione è semplice, ma richiede una certa attenzione nella scelta dei parametri, per ottenere un numero di colonne adatto alle vostre necessità.

La riduzione del sistema avviene secondo 5 differenti fattori, e cioè in base ai numero dei segni totali, delle accoppiate monotermini, delle accoppiate monotermini consecuti-

ve, delle accoppiate uguali non monotermini, e delle accoppiate uguali consecutive non monotermini.

L'opzione inizia con la schermata di presentazione; premete allora RETURN e introducete il vostro sistema, accoppiata per accoppiata (cioè digitate di seguito i due segni relativi a una corsa), premendo il tasto RETURN dopo ogni accoppiata.

Potete ovviamente dare più di un risultato per ogni corsa; quando avete introdotto tutti i risultati previsti per la prima corsa, premete il tasto di freccia a sinistra che si trova in alto a sinistra sulla tastiera, e poi RETURN, per passare alla corsa successiva.

Quando avete introdotto tutte le accoppiate per le 6 corse, verrà visualizzato il sistema completo: se tutti i dati sono corretti, battete S per passare alla scelta dei condizionamenti.

Il primo riguarda il numero dei segni presenti in ogni colonna: premete S se lo volete, o N per passare a quello successivo. Il funzionamento è intuitivo: per ognuno dei 3 segni dovete stabilire un numero minimo e massimo (compresi ovviamente tra Ø e 12) di volte in cui ognuno di essi deve comparire in ogni colonna.

Dopo ogni scelta il programma riepiloga il condizionamento e ne chiede conferma.

Il condizionamento successivo determina il numero di accoppiate monotermini ammesse, sempre per ogni colonna (una accoppiata monotermine è composta da due segni uguali, cioè 11, XX e 22). Definite quindi il numero minimo e massimo (compresi tra Ø e 6) per questo tipo di accoppiata.

Il terzo condizionamento determina il massimo numero di accoppiate monotermini consecutive, presenti cioè in corse con numeri consecutivi. Se desiderate questo condizionamento, premete S e digitate un numero, ovviamente minore di 6 e generalmente compreso tra 2 e 3.

Il quarto condizionamento riguarda invece il massimo numero di accoppiate uguali non monotermini (ad es. 12, X1, 2X), mentre il quinto e ultimo determina il massimo numero di accoppiate uguali consecutive non monotermini; anche qui dovete dare un numero compreso tra Ø e 5 (dando 6 il condizionamento non ha nessun effetto).

Quindi scegliete come visualizzare l'output dei dati, se su video, oppure su stampante, su tabulato o in formato schedina. La stampa su tabulato permette anche di avere il prospetto dei dati di riduzione.

MEMO

sistema ENALOTTO

Questo programma, similmente a quello che riguarda il Totip, permette una completa gestione dei dati storici dell'Enalotto, rendendo così possibile una previsione dei probabili risultati su basi matematiche o statistiche.

Sul disco allegato alla rivista troverete memorizzati, oltre ai vari programmi, i dati storici delle ultime due annate, cioè del 1985 e del 1986, e il primo concorso di quest'anno. Potrete inoltre via via aggiornare l'archivio con i dati delle ultime estrazioni.

Dopo aver caricato il programma digitando LOAD"SISTEMA ENALOTTO",8 e aver dato il RUN compare la schermata di presentazione del programma, con un sunto delle sue principali caratteristiche:

Calcolo dei probabili risultati su basi statistiche e matematiche in base ai risultati dei concorsi dell'anno in corso e degli anni passati.

Il funzionamento del programma è identico a quello che elabora i dati del Totip presentato in questa rivista, con l'unica differenza che non è prevista l'opzione 7 di riduzione del sistema per accoppiate, non essendo questa applicabile per l'Enalotto a causa della diversa derivazione dei risultati finali. L'Enalotto infatti, anziché basarsi sui primi due classificati di 6 corse di cavalli, si basa sui numeri estratti sulle 12 ruote del Lotto.

Vi rimandiamo quindi per ogni ulteriore spiegazione a quanto già detto per il Totip.

MEMO

corse di CAVALLI

Dai programmi di previsione dei risultati per Totocalcio, Enalotto e Totip passiamo adesso alle appassionanti corse di cavalli.

La particolarità di questo programma è che, anziché servire a pronosticare i risultati di partite, estrazioni o corse, vi permette di portare a casa vostra, "in diretta", le corse di cavalli in un vero e proprio ippodromo con la gestione delle scommesse da parte del Commodore 64.

Potrete così divertirvi a organizzare da voi una sala corse in qualunque momento, garantendo ai vostri amici l'assoluta regolarità dei risultati determinati "senza trucchi" dall'onestissimo computer.

Vediamo prima di tutto come si gioca ai cavalli.

Le corse si svolgono su una distanza variabile dai 1000 ai 2000 metri, su diversi tipi di percorso.

Esistono 3 tipi principali di puntate: sul cavallo vincente, piazzato e le accoppiate.

Puntando su un cavallo vincente, si guadagna la scommessa se il cavallo arriva primo, e si perde la puntata negli altri casi.

Puntando invece su un cavallo piazzato, si vince se esso arriva al primo o al secondo posto, e si perde se arriva dal terzo in giù.

Nell'accoppiata per vincere dovete indovinare quali saranno i primi due cavalli giunti al traguardo, non importa che indichiate l'ordine all'interno dell'accoppiata, cioè quale sarà il primo e quale il secondo, ma è sufficiente che uno dei due arrivi al primo posto e l'altro al secondo.

Le vincite sono calcolate in base alle quote del totalizzatore. Il totalizzatore può essere gestito dal computer, e in questo caso le quote vincenti, se ci sono, saranno indicate insieme all'ordine d'arrivo, oppure da uno dei partecipanti al gioco.

Il computer indica le vincite sulla base di 10 lire giocate. Ad esempio, se la quota è 25, si vincono 25 lire per ogni 10 giocate. Se la puntata è di 1000 lire, il giocatore ritira in questo caso le 1000 lire della giocata più 2500 lire di vincita.

Se il totalizzatore è gestito da uno dei giocatori, questi stabilirà le quote in base ai dati sulla forma dei cavalli e al tipo di corsa. In questo caso il giocatore viene chiamato allibratore. L'allibratore può anche modificare le quote durante le giocate, alzandole e abbassandole a seconda se ha ricevuto più o meno puntate su un cavallo, in modo da ripartire i rischi di perdita.

L'allibratore gestirà le quote riportandole in modo che siano ben visibili a tutti, possibilmente usando una lavagnetta su cui verranno segnate le quote di vincenti e piazzati.

Per maggiore chiarezza, riportiamo qui sotto come potrebbe essere organizzata una tabella delle quote:

CAVALLO	VINCENTE	PIAZZATO
n. 1	25	15
n. 2	30	10
n. 3	60	35
n. 4	10	5
n. 5	20	10

In questo caso, ad esempio, una puntata di £ 2000 sul cavallo n. 3 piazzato darebbe una vincita di £ 7000.

Una volta compreso, il meccanismo delle puntate risulterà facile e vi farà seguire le corse con il fiato sospeso.

Dopo aver caricato il programma con LOAD"CORSE DI CAVALLI",8 e aver dato il RUN apparirà la presentazione del gioco. Premete SPACE e dopo qualche secondo si visualizzerà il quadro della prima corsa da disputare.

Sulla prima riga dello schermo potete leggere il numero progressivo della corsa, la lunghezza in metri e il tipo di pista su cui si disputerà la gara.

Poco sotto leggerete il quadro riepilogativo delle condizioni dei cavalli, per aiutarvi a prevedere il risultato delle corse, che ovviamente è sconosciuto in partenza anche al computer, essendo determinato durante la corsa variando in modo casuale le condizioni iniziali dei cavalli.

Il quadro vi fornisce informazioni sullo stato di forma dei cavalli, sull'abilità del fantino, e su come le caratteristiche del cavallo si adattino alla gara da disputare, in base al tipo di terreno e alla distanza da percorrere.

Le gare si disputano con cinque cavalli, che sono contraddistinti da un numero progressivo e da un colore. Per ogni cavallo, le informazioni sulla forma sono date mediante giudizi, nell'ordine scarso, medio, buono e ottimo. Più sotto sono indicate le 4 opzioni:

1) CAMBIO CORSA
2) TOTALIZZATORE - VINCENTE/PIAZZATO
3) TOTALIZZATORE - ACCOPPIATA
4) ALLIBRATORE

Se la corsa e i cavalli non sono di vostro gradimento, premete il tasto 1 e potrete disputare una corsa con altre caratteristiche.

Come dicevamo prima, il totalizzatore delle puntate può essere gestito dal computer o da uno dei giocatori.

Se volete che sia gestito dal computer, premete uno dei tasti 2 o 3, a seconda del tipo di giocata desiderato. Il computer vi chiederà se avete la stampante: premendo S verranno stampate le ricevute di ogni giocata, di cui vi diamo un esempio:

CORSA N. 1 1400 METRI PISTA DRITTA

N. 1 / 5 ACC. £ 1000

In questo caso sono state giocate £ 1000 sull'accoppiata dei n. 1 e 5.

Puntando sui vincenti o piazzati, il programma vi chiede il numero del cavallo, quindi se il cavallo deve essere Vincente o Piazzato: premete V nel primo caso e P nel secondo; quindi digitate la somma da puntare.

Quando avete terminato le puntate premete F al numero del cavallo; per annullare la giocata, premete N al posto della cifra.

Dopo aver premuto F, se c'è qualche giocatore ritardatario che vuole ancora puntare, potete riaprire il gioco premendo 2, altrimenti premete 1 e la corsa avrà inizio.

Le giocate sulle accoppiate funzionano in modo simile, ma anziché indicare un solo cavallo ne dovete ovviamente indicare 2; vi ricordiamo che l'ordine non ha importanza. Se invece preferite gestire voi direttamente le giocate, stabilite le quote in base ai dati sui cavalli e accettate le puntate; quando queste saranno terminate premete il tasto 4, e quindi 1 per disputare la corsa.

Per rendere la gara più avvincente, i cavalli cambiano ritmo durante la corsa, in base alle loro caratteristiche e alla tenuta sulla distanza; ogni arrivo viene fatto rivedere al rallentatore, e l'ordine di arrivo viene indicato dal computer. Se le giocate erano gestite dal computer, verranno visualizzate le quote delle puntate vincenti, se ce ne sono state.

Nel caso delle puntate sui piazzati, il programma indica due quote, separate da una sbarra; ad esempio, 25 / 20 indica che le puntate sul cavallo piazzato arrivato primo sono pagate a 25, e quello sul secondo 20, mentre 0 / 30 significa che non ci sono state puntate sul cavallo che ha vinto, ma solo sul secondo.

Se nessuno dei giocatori ha vinto, viene indicato il riporto del montepremi.

Il denaro delle giocate può essere restituito o, a scelta, riportato su forme di scommesse più complesse, come la duplice accoppiata.

Questa consiste nell'indovinare l'accoppiata in 2 corse successive. Per ogni 100 lire (o 500, a seconda dell'entità delle puntate) giocate sull'accoppiata vincente della prima corsa il vincitore ha diritto a giocare un'accoppiata della corsa successiva. Il montepremi verrà quindi diviso tra chi ha indovinato anche questa seconda accoppiata.

Oppure c'è anche la Tris: si tratta di indovinare i primi tre, nell'ordine di arrivo.

La duplice accoppiata e la Tris devono però essere giocate direttamente dall'allibratore, senza l'ausilio del computer, e avranno ovviamente quote più alte a causa della loro maggior difficoltà.

campionato di CALCIO

Simulare tutto lo svolgimento di un campionato di calcio può essere un gioco abbastanza divertente ma anche un modo di effettuare un pronostico meno istintivo e più ragionato, in base anche a tradizioni e statistiche.

Il programma di simulazione di campionato che presentiamo in questo numero di FLOPPY 64 tiene conto del valore delle singole squadre di serie A, delle loro tradizioni sportive e anche delle scelte tattiche che voi stessi potrete determinare. In tal modo potrete, simulando e giocando, anche pervenire a un pronostico determinato sia dalle vostre idee e cognizioni calcistiche sia dal computer.

Il computer giocherà le partite del campionato sotto i vostri occhi, descrivendo azioni e goal, oppure in automatico, dandovi solo notizie dei risultati finali. Così potrete avere, in anteprima, i risultati che, sulla base delle vostre tattiche e dei dati inseriti nel programma, sono probabili e in tal modo, se lo crederete, effettuare il vostro pronostico. In poco tempo potrete giocarvi tutto un campionato e assegnare persino lo scudetto!

Attraverso una sofisticata tecnica di programmazione, questa simulazione è estremamente vicina alla realtà ed al valore delle formazioni che disputano il campionato di calcio.

ISTRUZIONI DEL GIOCO

Lanciato il programma, viene proposto l'elenco delle 16 squadre del campionato di calcio 1986/87.

Sulla parte inferiore del monitor viene posta la seguente domanda:
CAMBI SQUADRE (S/N)

Alla pressione del tasto <S> vengono proposte una alla volta le 16 squadre. Se volete cambiare il nome di una formazione basterà digitare il tasto <S>, nel qual caso viene chiesto il nome della nuova formazione; in caso contrario premete il tasto <N>.

Effettuato il cambio, verranno riproposte le sedici formazioni e bisognerà scegliere la squadra con cui partecipare al torneo; questo è reso possibile digitando il numero della squadra scelta (numero che è presente alla sinistra di ogni formazione).

Passata questa fase viene definito il calendario degli incontri, e successivamente viene chiesto di inserire i nomi dei giocatori facenti parte della squadra scelta.

Bisogna tenere presente che i nomi non possono superare i 13 caratteri. Nel caso in cui il nome è più lungo, il computer provvede a troncarlo automaticamente al tredicesimo carattere.

La successiva richiesta è quella che definisce la tattica di gioco che intendiamo fare seguire alla nostra squadra (tipo di attacco, disposizione della difesa, e quant'altro è normalmente stabilito dall'allenatore).

In base a queste scelte e al peso che è stato assegnato a ogni formazione (come detto in precedenza, stabilito da programma facendo ricorso a sofisticati algoritmi) vengono proposti i coefficienti di ogni squadra, che non sono altro che le sue probabilità di vittoria del campionato.

Gli incontri, ovviamente, si svolgono in un girone di andata e uno di ritorno.

Le partite in cui la squadra scelta non è presente vengono giocate in automatico dal computer.

Terminata questa fase si passa agli incontri in cui è impegnata la squadra scelta.

Anche in questo caso è possibile far disputare l'incontro in automatico. Nel caso in cui, invece, stabiliamo che l'incontro venga disputato in manuale, vengono proposte le azioni di gioco con gli esiti dei singoli incontri.

Sono state previste quattro azioni di gioco per ogni tempo.

Al termine di tutti gli incontri viene proposta la classifica finale secondo la consuetudine di tutti i giornali sportivi, e cioè la seguente: Punti Giocate Vinte Perse Nulle.

Maurizio Mangano

IN EDICOLA

• FRECCETTE • BIGLIARDO • DOMINO • CALCETTO • POKER • BOWLING • BLACK-JACK

12
LOGICA 2000 editrice